取扱説明書

BPS-JZ

このたびは、ビーピーエス・ファミリーコンピュータ用ゲームカセット「HATRIS(ハットリス)」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。本製品をお楽しみいただく前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

また、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

目次

①作者からのメッセージ……1
②愉快なパズルゲームHATRIS(ハットリス)……2
③コントローラの各部の名称と操作……3
④ゲームの遊び方……4
⑤ハイスピード・モードの選び方……18
⑥高得点を獲得するテクニック！……18
⑦BPSからのメッセージ……20
⑧使用上の注意……20

①作者からのメッセージ

皆さん、こんにちは。前作のテトリスはいかがでしたか？
テトリスをプレイしてくれた君たちなら、この唯一平和的なゲームが遠いロシアで生まれたということを、わかってもらえたと思います。
さあ、ここに私達の新作ゲームをお届けしましょう。
とても簡単でわかりやすく、しかし君達の判断力と器用さが要求されるゲーム、「ハットリス」です。
私達はこの「ハットリス」が大好きで、私自身このゲームを創作中、色々な人がかぶる帽子のおもしろい世界を想像して楽しんでいたほどでした。
君達がこのゲームを好きになってくれれば、私達は日本の友達をもっとたくさんつくることができます。
「ハットリス」をプレイして下さい／ 好運を祈ります。

アレクシィ・バシトノフ
バディミール・ポヒルコ

②愉快なパズルゲーム「HATRIS(ハットリス)」

HATRIS(ハットリス)は、子供から大人まで楽しく遊べるパズルゲームです。
ペアの帽子が、プレイフィールドの「逆さ煙突」から落ちてきます。出てくる順番はランダムなので、どんなペアの帽子が落ちてくるかわかりません。落ちてきた帽子を、プレイフィールドの下にある同じ帽子に積み上げていきます。同じ帽子が連続で5つ積み上がると、積み上がった帽子が消えてなくなり、点数が獲得されます。これを25回くり返すと1ステージが終わり、次のステージへチャレンジできます。しかし、落ちてくる帽子のスピードはステージが進むごとに速くなり、積み上げていくのがむずかしくなります。もし、帽子がプレイフィールドの「逆さ煙突」まで積み上がると…アウト！ゲーム・オーバーです。また、10段階のSTAGE(ステージ)、6段階のSHOP(ショップ)の中のお好きなところからプレイすることもできます。新しい感覚でプレイできる愉快なゲーム、HATRIS(ハットリス)にさっそくチャレンジしましょう。

③コントローラの各部の名称と操作

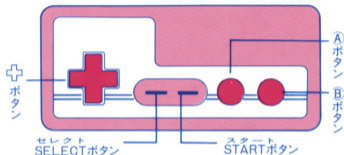
●✜ボタン…ゲームメニュー画面のとき、上下左右のボタンでSTAGE、SHOPのレベルを選ぶカーソルを移動します。ゲームメニュー画面のとき、上下のボタンでMUSICのON／OFFを選ぶカーソルを移動します。ゲーム画面のとき、左右のボタンで帽子を左右に移動、下のボタンで帽子を落とします。スコア画面のとき、上下のボタンで文字を選びます。

■コントローラの名称

●STARTボタン…タイトル画面のとき、ゲームメニュー画面を表示します。ゲーム画面のとき、ゲームプレイをポーズ(一時停止)します。ポーズの時に押すと、ゲームプレイが続行します。

●SELECTボタン…使用しません。

●Aボタン…ゲームメニュー画面のとき、STAGE、SHOP、MUSICの設定を決定します。ゲーム画面のとき、落ちてくる帽子の左右を交換します。スコア画面のとき、文字を決定します。

●Bボタン…ゲームメニュー画面のとき、現在の設定を解除して1つ前の設定に戻ります。スコア画面のとき、1つ前の文字に戻ります。

④ゲームの遊び方

■タイトル 1ゲームモードの設定

HATRISには2つのゲームモードがあります。

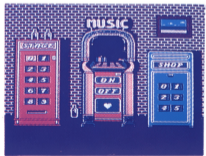
◆ノーマルスピード・モード……落ちてくる帽子が標準のスピードです。初めてプレイする方はこのモードでプレイしてください。タイトル画面が表示されたらSTART（スタート）ボタンを押してください。

◆ハイスピード・モード……落ちてくる帽子のスピードが速くなります。タイトル画面が表示されたら✚ボタンの下を押しながらSTART（スタート）ボタンを押します。

■ゲームメニュー 2STAGE（ステージ）の設定

帽子が落ちるスピードを設定します。レベルは0～9の10段階です。数字が大きいほど、帽子の落ちるスピードが速くなります。ゲームメニュー画面が表示されたら、✚ボタンの上下左右でカーソルを移動して選択、Aボタンで決定します。

3SHOP（ショップ）の設定

ゲームをスタートするときのハンディを設定します。レベルは0～5の6段階です。数字が大きいほど、スタート時のじゃまな帽子の

数が多くなります。レベルがUPすると プレイフィールドに残っていた帽子が消え、新たなじゃまな帽子が登場します。✚ボタンの上下左右でカーソルを移動して選択、 Aボタンで決定します。BボタンでSHOPの設定を無効にして **2 STAGEの設定**に戻ります。

■ゲーム(プレイフィールド) 4 MUSICの設定

ゲームプレイ中の音楽の有無を設定します。ONにすると音楽が流れOFFにすると音楽は流れません。設定をONにしたときはSTAGEによって音楽が変わります。✚ボタンの上下でカーソルを移動して選択、Aボタンで決定したあとゲームがスタートします。BボタンでMUSICの設定を無効にして **3 SHOPの設定**に戻ります。

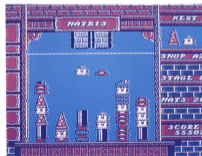
●プレイフィールド……ゲームプレイする場所です。画面上部の「逆さ煙突」からペアの帽子が落ちてきます。

●NEXT……次に落ちてくるペアの帽子が表示されます。

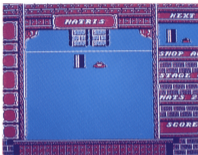
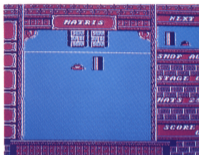
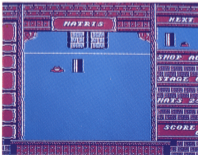
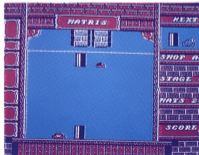
●SHOP……A、Bはゲームモードを、数字は現在のハンディ・レベルを表しています。

●STAGE…帽子の落ちるスピード・レベルを表しています。

●HATS……１ステージをクリアするための残りの回数です。同じ帽子を連続で５つ積み上げると数字が１ずつ減ります。(25回でクリア)

●SCORE…現在の獲得点数です。

5 落ちてきた帽子を操作してみよう

「逆さ煙突」の下部分からペアの帽子が落ちてきます。✚ボタンの左右を押すと落ちてきた帽子が横方向に動きます。Aボタンを押すとペアの帽子の位置が交換されます。✚ボタンの下を押すとペアの帽子が「ストン」と落ちます。

❶ペアの帽子が落ちてきました。Aボタンを押して、帽子の位置を交換してみましょう。

❷✚ボタンの左を押して帽子を左から2、3番目の位置に動かしてみましょう。

❸✚ボタンの下を押してペアの帽子を下に落とします。

❹次に落ちてきた帽子を操作して落としましょう。

◆ドロップ得点

帽子はプレイヤーが何も操作をしなくても徐々に落ちていきますが、✚ボタンの下を押して帽子を「ストン」と落とすと、落とした高さによってそれぞれの得点(8点〜1点)が得られます。

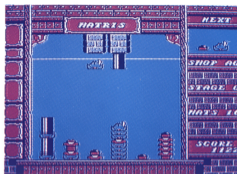
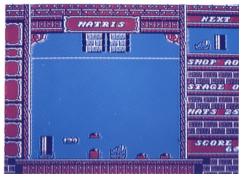
◆ゲームの一時停止

ゲームプレイ中にSTART(スタート)ボタンを押すと、ゲームプレイをポーズ(一時中断)します。ポーズ中にSTART(スタート)ボタンを押すと、ゲームプレイを続けることができます。
※ポーズ中は、MUSIC(ミュージック)は流れません。

6 同じ帽子を連続で5つ積み上げよう

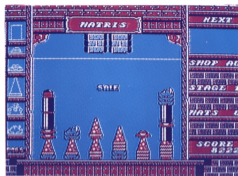
落ちてくる帽子をよくみて、同じ帽子を積み上げていきます。同じ帽子を連続で5つ積み上げると、それらの帽子は画面から消えて得点が獲得されます。まずは、同じ帽子を連続で2個積み上げてみましょう。

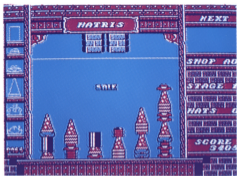
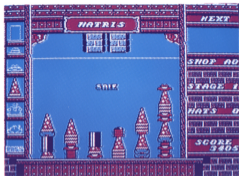
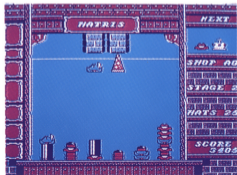
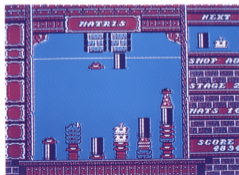
❺落ちてきたペアの帽子を左に動かして、同じ帽子を積み上げます。

❻同じ帽子が積まれました。次に落ちてきた帽子に同じ帽子があれば積み上げます。

❼同じ帽子が連続で5つ積み上がると、積み上がった帽子が画面から消えて点数が獲得されます。

❽異なった帽子が1つでも積まれていると下にある帽子は消えません。

7 1ステージをクリアするとSALEステージへ！

連続で5つ同じ帽子を積み上げる操作を25回（セット）繰り返すと、1ステージが終了しSALEステージが画面に表示されます。

SALEステージでは、プレイフィールドにあるじゃまな帽子を1種類だけ売ることができます。時間制限はおよそ8秒。時間内に帽子を売らないと、次のステージまで帽子を売ることができません。帽子を売らなかったときは、ボーナス点が獲得されます。
売った帽子はプレイフィールドから消えて、上に積まれていた帽子がそのまま下に積まれます。一度売った帽子は、次のSALEステージでは売ることができないので、慎重に考えましょう。
また、帽子を売ってもボーナス点は獲得できません。

⑪プレイフィールドにあるトンガリ帽子がじゃまなので売ることにしましょう。

⑫✚ボタンの下を押してトンガリ帽子を表示しましょう。

⑬Aボタンを押してトンガリ帽子を売ります。上に積まれていた帽子はそのまま下がります。

⑭SALE（セール）が終わると次の、STAGE（ステージ）がプレイできます。

◆ボーナス点の計算方法

SALE（セール）ステージでのボーナス点はSTAGE（ステージ）、SHOP（ショップ）のレベルが高いほど、高得点が獲得できます。計算方法は次の通りです。

（STAGE（ステージ）＋１）×1,000＋（SHOP（ショップ）＋１）×1,000＝ボーナス点

例）STAGE（ステージ）が２、SHOP（ショップ）が３の場合

（２＋１）×1,000＋（３＋１）×1,000＝7,000点が獲得できます。

◆帽子が５つ以上積み上がったときは…

SALE（セール）ステージでいらない帽子を売ったとき、上にあった帽子が下がり連続で５つ以上同じ帽子が積まれるときがあります。このときは、プレイフィールドからその帽子は消えません。次のSTAGE（ステージ）で、同じ帽子を落として積むとその帽子は消えて点数が獲得されます。(点数は５つ積み上げたときと同じです)

◆SHOP（ショップ）のレベルが上がると…

SHOP（ショップ）のレベルが上がると、いままで売れなかった帽子が全部売れるようになります。

8 HATRIS(ハットリス)には6種類の帽子が登場！

STAGE(ステージ)0／SHOP(ショップ)0では4種類の帽子が登場、STAGE(ステージ)1／SHOP(ショップ)0では5種類の帽子が登場、以降のSTAGE(ステージ)／SHOP(ショップ)レベルでは6種類の帽子が登場します。

❶シルク・ハット

連続で5つ積み上げて消すと150点獲得。

❷カウボーイ・ハット

連続で5つ積み上げて消すと120点獲得。

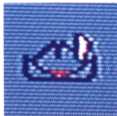
❸トンガリ帽子

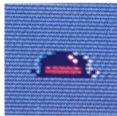
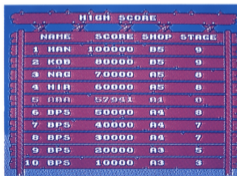
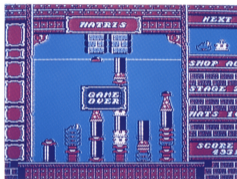
連続で5つ積み上げて消すと200点獲得。

❹王冠

連続で５つ積み上げて消すと300点獲得。

❺登山用・ハット

連続で５つ積み上げて消すと80点獲得。

❻山高帽

連続で５つ積み上げて消すと50点獲得。

9 ゲームオーバーになると……

落ちてきた帽子を積み上げたとき、帽子の一部分でもプレイフィールドの白線より上に出てしまうと、ゲームオーバーです。

■TOP10・ハイスコア画面

ゲームオーバーのときに得点がTOP10に入っていると、ハイスコア画面にイニシャルを入れることができます。イニシャルの入力は3文字までで、✚ボタンの上下で文字を選びAボタンで決定します。Bボタンを押すと1つ前の文字に戻ります。最後の文字を決定した後はBボタンを押しても戻すことができません。
また、約20秒放置すると、ハイスコア画面を自動的に終了したあとタイトル画面が表示されます。
入力したイニシャルは、ファミコン本体の電源を切ったり、リセットボタンを押したりすると消えてしまいます。

	NAME	SCORE	SHOP	STAGE
1	HAN	100000	B5	9
2	KOB	80000	B5	9
3	NAG	70000	A5	8
4	HIR	60000	A5	8
5	AAA	57941	A1	0
6	BPS	50000	A4	8
7	BPS	40000	A4	7
8	BPS	30000	A4	7
9	BPS	20000	A3	5
10	BPS	10000	A3	3

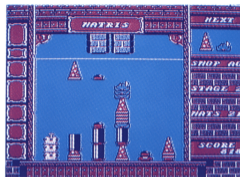
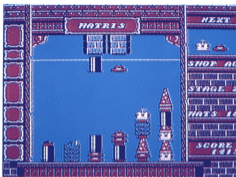
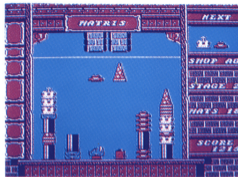
⑤ハイスピード・モードの選び方

STAGE9、SHOP5をクリアして「HATRISなんて簡単さッ！」とおっしゃるプレイヤーは、タイトル画面のとき✚ボタンの下を押しながらSTARTボタンを押してください。
落ちてくる帽子のスピードが速くなり、新たなスリルをお楽しみいただけるでしょう。
ゲームプレイなど以後の操作は、**④ゲームの遊び方／■ゲームメニュー**を参照してください。

◆ゲームをスタートするとSHOPの右横に「B」と表示されます。ノーマルスピード・モードではSHOPの右横に「A」と表示されます。
◆スコアを登録するとき、SHOPの欄に「B」が表示されます。ノーマルスピード・モードではSHOPの欄に「A」が表示されます。ノーマルスピード・モードのTOP10・ハイスコアを区別するときに便利です。

⑥高得点を獲得するテクニック

落ちてきた帽子をただ単に積み上げていってはダメです。同じ帽子を連続で5つ積み上げなければいけません。しかし、積み上げる場所によってはSTAGEが進むと、不利な展開になってくることもしばしば。ここでは、帽子をどのように落としてプレイフィールドをどのような状態にしたらよいか紹介しましょう。

◆端の列の帽子を高く積み上げよう！

❶両端の帽子を高くすると落ちてきた帽子は左右に移動しやすくなります。

❷どちらか片端の列だけを高くするのも良いでしょう。

❸真ん中の２列に帽子を高く積み上げた場合、落ちてきた帽子を積み上げたいときには、どちらかを犠牲にしなければならなくなります。

帽子が落ちてくる「逆さ煙突」は、６列中真ん中の２列に位置しています。落ちてきた帽子を、なるべく両端が高くなるように積み上げていくほうが、真ん中の２列で積み上げるよりもプレイしやすくなります。帽子を両端に高目に積み上げると、落ちてきた帽子は左端から右端まで移動することができるからです。また、左端に帽子を高目に積み上げて右端は帽子を低目に積み上げるという方法もあります。しかし、運悪く落ちてきた帽子が合わなかったりするときもあります。このようなときは、あわてずに落ちついて考えましょう。

⑦BPSからのメッセージ

落ちてくる帽子のスピードがいちばん速いSTAGE(ステージ)9をクリアすると、「BPS(ビーピーエス)オーケストラ」が楽しい演奏会を開きます。また、STAGE(ステージ)9、SHOP(ショップ)5をクリアすると、とっておきのすばらしい画面を見ることができます。ガンバってクリアしてネ!!

⑧使用上の注意

- 精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管およびショックなどはさけてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に触れたり、水にぬらしたりしないようご注意ください。
- シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油でふかないでください。
- カセットを交換するときは、かならず電源を切ってください。
- ご使用後はACアダプタをコンセットから、かならず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分〜15分の小休止をしてください。

画面上のお願い ゲームプレイ中に画面がちらつくことがございますが、これはプログラム上発生するものでテレビ、ファミコン本体、カセットともに故障ではございません。ご了承くださいますようお願い申し上げます。

HATRIS CREDITS

ORIGINAL CONCEPT, DESIGN & PROGRAM	ALEXEY PAJITNOV　VLADMIR POKHILKO
EXECUTIVE PRODUCER	HENK, B, ROGERS
PRODUCER	YASUAKI NAGOSHI
PROGRAMMER	AKIRA KOBAYASHI
SCENARIO UPDATE	YASUAKI NAGOSHI
PRODUCTION SOFTWARE	RICHARD. C. ROGERS
GRAPHICS	HANS JANSSEN
MUSIC	HIROSHI SUZUKI
SOUND EFFECT	HIROSHI SUZUKI
ADDITIONAL DESIGN	HANS JANSSEN　TETSUYA MATSUKATA　AKIRA KOBAYASHI
MUSIC DRIVER	KAZUYA TAKAHASHI
MANUSCRIPT	SHUN-ICHI NANTO
COVER ART, LOGO & DESIGN	BORDER, INC.
MANUAL DESIGN	BEE DESIGN
DESIGN PRODUCED	IMAGE QUEST INC
QUALITY ASSURANCE	KOUJI KOBAYASHI　SHOUTAROU YAMADA TAKAHISA KABASAWA　SHUN-ICHI NANTO

ORIGINAL CONCEPT, DESIGN AND PROGRAM BY ALEXEY PAJITNOV AND VLADIMIR POKHILKO.

有限会社ビー・ピー・エス
〒226 神奈川県横浜市緑区鴨居3-1-3 ユニオンビル5F
(045)931-0151(代)